

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平10-99550

(43)公開日 平成10年(1998)4月21日

(51)Int.Cl.⁸

識別記号

F I

A 6 3 G 31/00

A 6 3 G 31/00

A 6 3 B 71/06

A 6 3 B 71/06

M

審査請求 未請求 請求項の数11 F D (全 9 頁)

(21)出願番号

特願平8-277567

(22)出願日

平成8年(1996)9月27日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 小野 仁

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会

社セガ・エンタープライゼス内

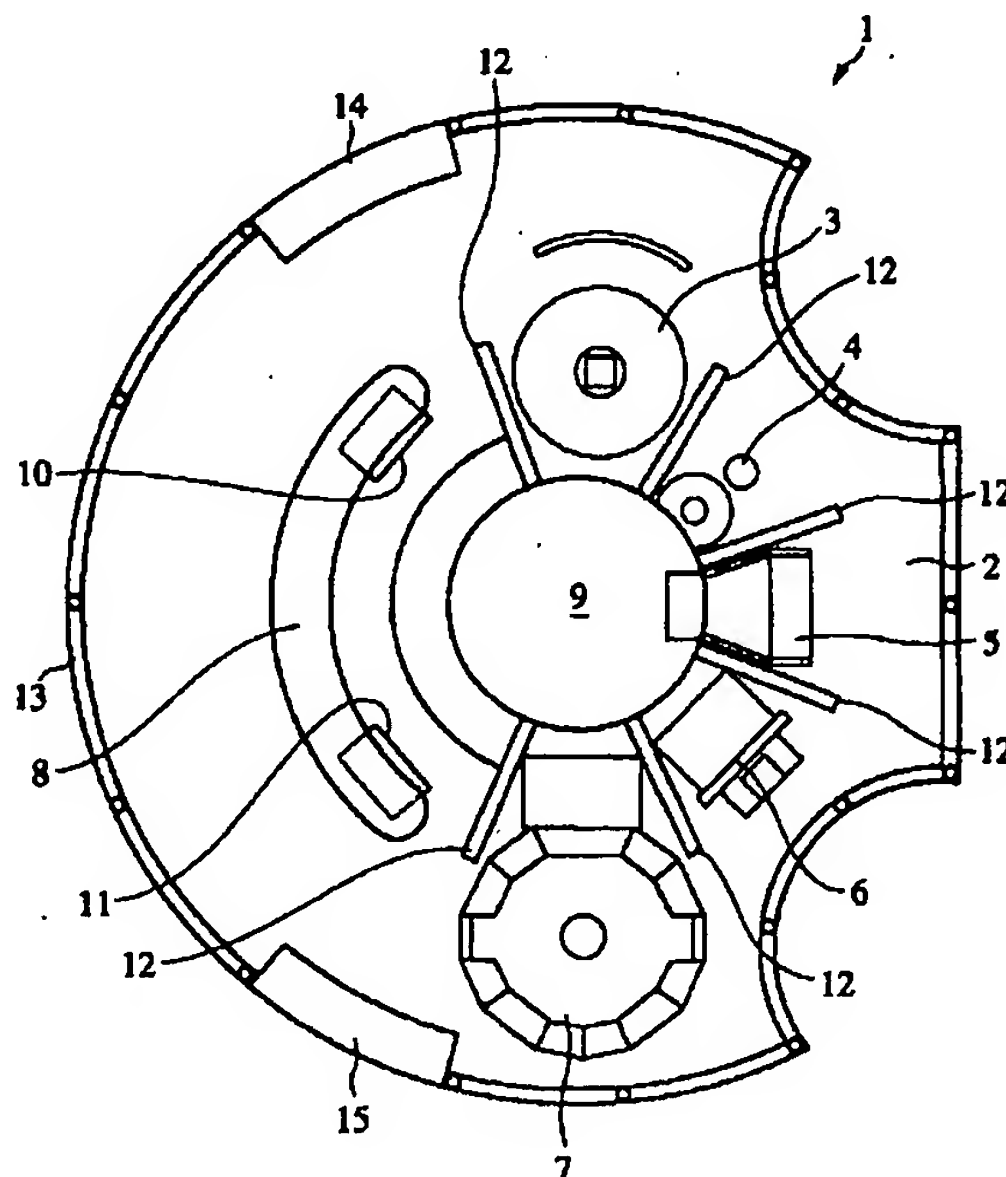
(74)代理人 弁理士 北野 好人

(54)【発明の名称】 スポーツアトラクション装置

(57)【要約】

【課題】 プレーヤに対し種々の運動能力を連続して測定し、プレーヤの総合運動能力を評価することのできるスポーツアトラクション装置を提供する。

【解決手段】 基台2上に連続して競技ユニット3、4、5、6、7が配置されている。プレーヤは、エントリーコーナ8で所定の受付けを済ませた後、スコアカードを持って、順々に各競技ユニット3～7のゲームを行う。各ユニットにおけるスコアはスコアカードに記録され、最後の競技ユニット7のプレイ終了後、エントリーコーナ8に戻り、スコアカードを運動能力判定ユニット11に挿入することによって総合運動能力が判定され、ここで評価シートが提供される。複数の運動能力測定競技ユニットを一箇所に集中して配置し、ウォークスルー方式でゲームプレイするようにしたため、総合的な運動能力を楽しみながら測定することができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 基台と、

前記基台上に集中して配置され、プレーヤの各種運動能力を測定する複数の競技ユニットと、

前記複数の競技ユニットに近接して配置され、プレイに先立ち、プレーヤの前記複数の競技ユニットにおける各スコアを記録するためのスコアカードを作成するプレーヤエントリーユニットと、

前記複数の競技ユニットに近接して配置され、プレイ終了後の前記スコアカードを用いて、プレーヤの前記複数の競技ユニットにおける各スコアを集計して、プレーヤの総合運動能力を表示する運動能力判定ユニットとを有することを特徴とするスポーツアトラクション装置。

【請求項2】 請求項1記載のスポーツアトラクション装置において、

前記複数の競技ユニットは、前記基台上に略周状に配置されていることを特徴とするスポーツアトラクション装置。

【請求項3】 請求項1又は2記載のスポーツアトラクション装置において、

前記競技ユニットは、プレーヤの格闘能力を測定する格闘能力測定ユニット、プレーヤの持つ瞬間打撃力を測定する打撃力測定ユニット、プレーヤの持つ反射神経を測定する反射神経測定ユニット、プレーヤの持つ勝負運・勝負勘を測定する第六感測定ユニット、及び／又は、プレーヤの持つ平衡感覚を測定する平衡感覚測定ユニットであることを特徴とするスポーツアトラクション装置。

【請求項4】 突出する複数のアームとランダムに点滅する複数のヒットポイントとを備えて回転するボール状オブジェクトと、

プレーヤによる点灯ヒットポイントへの接触数をファイトポイントとして加算する手段と、

前記プレーヤと前記アームが接触した時、前記ボール状オブジェクトの回転を停止する手段と、

ボール状オブジェクトの回転停止時におけるプレーヤのファイトポイントを記録するファイトポイント記録手段とを有することを特徴とする格闘能力測定装置。

【請求項5】 ハンマーと、

前記ハンマーの打撃対象物と、

プレーヤによる前記打撃対象物への打撃力を測定して、外部表示する打撃力表示手段と、

前記打撃力をプレーヤのパワーポイントとして記録するパワーポイント記録手段とを有することを特徴とする打撃力測定装置。

【請求項6】 ボールの投入口を備えたユニット本体と、

プレーヤ上方から複数のボールを落下する落下手段と、単位時間当たりのプレーヤによって前記投入口へ投入されたボールの個数をカウントするボール計数手段と、

前記ボール個数をプレーヤのスピードポイントとして記

録するスピードポイント記録手段とを有することを特徴とする反射神経測定装置。

【請求項7】 プレーヤに対して複数種の裏返された選択カードを表示し、前記選択カードのいずれかに対応する表の指定カードを表示するカード表示手段と、

プレーヤによって選択された選択カードが指定カードと一致するか否かを判定するカード判定手段と、

前記カード選択ゲームを複数回行った後のプレーヤの正解数をカウントするカード的中数計数手段と、

10 前記カード正解数をプレーヤの運命ポイントとして記録するディスティニーポイント記録手段とを有することを特徴とする第六感測定装置。

【請求項8】 プレーヤを乗せてランダムに揺動するステップと、

プレーヤに対してその平衡感覚を惑わすような映像を出力する映像出力手段と、

ステップ上にプレーヤが立っているステップ時間を計測する計測手段と、

20 所定時間内におけるステップ時間を合計し、その総計時間をプレーヤのバランスポイントとして記録するバランスポイント記録手段とを有することを特徴とする平衡感覚測定装置。

【請求項9】 請求項1乃至3のいずれかに記載のスポーツアトラクション装置において、

前記複数の競技ユニットとして、請求項4記載の格闘能力測定装置、請求項5記載の打撃力測定装置、請求項6記載の反射神経測定装置、請求項7記載の第六感測定装置、及び／又は、請求項8記載の平衡感覚測定装置を組み合わせ、

30 各測定装置のポイントを前記スコアカードに記録することを特徴とするスポーツアトラクション装置。

【請求項10】 請求項1、2、3、又は9記載のスポーツアトラクション装置に用いられ、前記複数の競技ユニットにおける各スコアを記録するスコアカード。

【請求項11】 請求項1、2、3、又は9記載のスポーツアトラクション装置に用いられ、前記複数の競技ユニットにおける各スコアの集計結果を記録した総合運動能力評価シート。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、例えば、ゲームセンターやテーマパーク等に設置され、プレーヤの総合運動能力をゲーム感覚で測定することの可能なスポーツアトラクション装置に関する。

【0002】

【従来の技術】一般に、ゲームセンターやテーマパークなどに設置される大掛かりなゲームの中には、大型テレビ画面に、スキーヤーから見たアルペン滑降コースやレーシングドライバーから見たラリーコースなどを写し出し、プレーヤはその画像を見ながら、模擬スキー（スト

ック付き)やレースカーを操作してタイムを競うような、所謂バーチャルリアリティ感覚のスポーツアトラクションゲームがある。

【0003】また、最近のゲームには、単純にタイムを競うばかりでなく、プレーヤに対して反射神経や平衡感覚、腕力等の一般的な運動能力を要求するようなものも出てきており、総じてプレーヤの運動能力に関係するゲームが主流を占めてきている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところで、これまで、上述したようなスポーツアトラクションゲームや運動能力関連ゲームは、ゲームセンターやテーマパーク等に単独で設置されることが一般的であり、プレーヤにとっては、格闘能力や反射神経など各種運動能力をそれぞれ別個に競うことはできても、種々の運動能力を連続してゲーム感覚で競い合うことのできるゲーム設備はなかった。

【0005】また、これらのゲーム装置には、ゲーム終了時において、そのゲーム結果に対応した評価がプリントアウトされるものもあるが、上述したように各ゲーム装置は互いに独立して設置されているため、プレーヤの総合的な運動能力を評価できないという問題があった。本発明の目的は、プレーヤに対し種々の運動能力を連続して測定し、プレーヤの総合運動能力を評価することのできるスポーツアトラクション装置を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明によるスポーツアトラクション装置は、基台と、前記基台上に集中して配置され、プレーヤの各種運動能力を測定する複数の競技ユニットと、前記複数の競技ユニットに近接して配置され、プレーヤに先立ち、プレーヤの前記複数の競技ユニットにおける各スコアを記録するためのスコアカードを作成するプレーヤエントリーユニットと、前記複数の競技ユニットに近接して配置され、プレイ終了後の前記スコアカードを用いて、プレーヤの前記複数の競技ユニットにおける各スコアを集計して、プレーヤの総合運動能力を表示する運動能力判定ユニットとを有することを特徴とする。

【0007】上記構成によれば、プレーヤの各種運動能力を試すことのできる複数の競技ユニットを、1つの基台上に集中して配置させたため、プレーヤはウォークスルー方式で連続して、競技ユニットをプレイすることができる。また、上記スポーツアトラクション装置は、スコアカードを作成、搬出するプレーヤエントリーユニットと、プレイ後のスコアカードよりプレーヤの総合運動能力を判定、表示する運動能力判定ユニットとを備えるため、各競技ユニットでの結果に基づいて、プレーヤの総合運動能力を評価することができる。

【0008】上述したスポーツアトラクション装置にお

いて、前記複数の競技ユニットは、前記基台上に略周状に配置されていることが望ましい。これにより、ゲームスタート地点と終了地点を近接させることができ、装置全体を小型化して装置設置面積を小さくすることができる。上述したスポーツアトラクション装置において、前記競技ユニットが、プレーヤの格闘能力を測定する格闘能力測定ユニット、プレーヤの持つ瞬間打撃力を測定する打撃力測定ユニット、プレーヤの持つ反射神経を測定する反射神経測定ユニット、プレーヤの持つ勝負運・勝負勘を測定する第六感測定ユニット、及び/又は、プレーヤの持つ平衡感覚を測定する平衡感覚測定ユニットであることが望ましい。

【0009】上記格闘能力測定ユニットとしては、突出する複数のアームとランダムに点滅する複数のヒットポイントとを備えて回転するボール状オブジェクトと、プレーヤによる点灯ヒットポイントへの接触数をファイトポイントとして加算する手段と、前記プレーヤと前記アームが接触した時、前記ボール状オブジェクトの回転を停止する手段と、ボール状オブジェクトの回転停止時におけるプレーヤのファイトポイントを記録するファイトポイント記録手段とを有することが望ましい。

【0010】上記打撃力測定ユニットとしては、ハンマーと、前記ハンマーの打撃対象物と、プレーヤによる前記打撃対象物への打撃力を測定して、外部表示する打撃力表示手段と、前記打撃力をプレーヤのパワーポイントとして記録するパワーポイント記録手段とを有することが望ましい。上記反射神経測定ユニットとしては、ボールの投入口を備えたユニット本体と、プレーヤ上方から複数のボールを落下する落下手段と、単位時間当たりのプレーヤによって前記投入口へ投入されたボールの個数をカウントするボール計数手段と、前記ボール個数をプレーヤのスピードポイントとして記録するスピードポイント記録手段とを有することが望ましい。

【0011】上記第六感測定ユニットとしては、プレーヤに対して複数種の裏返された選択カードを表示し、前記選択カードのいずれかに対応する表の指定カードを表示するカード表示手段と、プレーヤによって選択された選択カードが指定カードと一致するか否かを判定するカード判定手段と、前記カード選択ゲームを複数回行った後のプレーヤの正解数をカウントするカード的中数計数手段と、前記カード正解数をプレーヤの運命ポイントとして記録するディスティニーポイント記録手段とを有することが望ましい。

【0012】上記平衡感覚測定装置としては、プレーヤを乗せてランダムに揺動するステップと、プレーヤに対してその平衡感覚を感ずるような映像を出力する映像出力手段と、ステップ上にプレーヤが立っているステップ時間を計測する計測手段と、所定時間内におけるステップ時間を合計し、その総計時間をプレーヤのバランスポイントとして記録するバランスポイント記録手段とを有

することが望ましい。

【0013】

【発明の実施の形態】本発明の一実施形態によるスポーツアトラクション装置を図面を参照しながら説明する。図1は、本発明によるスポーツアトラクション装置を上方から見た外観図であって、本スポーツアトラクション装置を構成する各競技ユニットの相対的位置関係を示している。図1において、スポーツアトラクション装置1は、ゲームセンターの床（図示せず）やテーマパークの舗装路上に設置される略円形の基台2の上に、プレーヤ

の各種運動能力を測定する複数の競技ユニット3、4、5、6、7を備えている。さらに、プレーヤにとってゲームの出入口を兼ねるエントリーコーナ8を基台2上に設置している。

【0014】各競技ユニット3～7は、基台2のほぼ中央に直立するセンターポール9を中心としてほぼ周状にかつ等間隔に設置されており、プレーヤはウォークスルー方式でセンターポール9周りの各競技ユニット3～7を連続して順々にプレイすることになる。エントリーコーナ8は、図示するように円弧状のテーブルによって構成されており、その内側には1～2名程度のゲームスタッフ（図示せず）を配するようになっている。また、このエントリーコーナ8のスポーツアトラクション装置入口側には、プレイに先立って、後述する競技ユニット3～7における各スコアを記録するためのスコアカードS（図7）を作成するプレーヤエントリーユニット10が設置される。作成されるスコアカードSには、ゲームスタッフにより、エントリーコーナ8においてプレーヤP（図4）の性別、年齢、ネーム、日付がインプットされた状態でプレーヤに手渡されることになる。なお、このスコアカードSはデータの書き換えが容易なことや再使用が可能であるという点で、磁気カードであることが好ましい。

【0015】一方、エントリーコーナ8のスポーツアトラクション装置出口側には、プレイ終了後、プレーヤから提供されたスコアカードから、当該プレーヤの各競技ユニットにおけるスコアを読み込み、これらを集計して総合運動能力評価シートT（図8）をプレーヤに排出する運動能力判定ユニット11が設けられる。上述した競技ユニット3～7及びエントリーコーナ8の各々は、センターポール9より放射状に突出するパーティション12によって、互いに独立して基台2上に設置されており、さらに基台2の周囲には手摺13が張り巡らされ、プレーヤ以外の人々が、エントリーコーナ8を介さずに競技ユニット3～7に容易にアクセスできないようになっている。プレイを希望する人は、入口ステップ14から基台2に乗り、出口ステップ15で基台2から退出する。

【0016】次に、基台2上の各競技ユニット3～7の構造について具体的に説明する。図2は、プレーヤエン

トリーユニット10の入口側に最も近く配置される競技ユニット3の外観図である。この競技ユニット3は、プレーヤの格闘能力を測定する格闘技ユニットとして構成されている。中央に直立するポール状オブジェクト31を備えている。オブジェクト31は、夫々独立して回転可能な上下4個の連続したロータ32から成り、その各ロータ32には、外側に突出するアーム33と不規則に点滅するヒットポイント34が設けられる。また、オブジェクト31の左右には、スコアカードエントリ部35やゲームスタートボタン36を備える電飾ボール37が立てられ、その上方には、後述するゲーム進行を制御するコントローラ38が設けられている。コントローラ38には、現在のゲームポイントを表示するディスプレイ39が一体化されている。

【0017】コントローラ38は、図示しないマイクロコンピュータを内蔵しており、このコンピュータは、プレーヤによる点灯ヒットポイント34への接触数をファイトポイントとして加算する手段と、各ロータ32から突出するアーム33がプレーヤに接触した時、オブジェクト31の回転を停止してゲームを終了させる手段と、ゲーム終了時のファイトポイントを集計してプレーヤのスコアカードに記録するファイトポイント記録手段を備えている。

【0018】以上のように構成された格闘技ユニットのゲーム方法及び各部の作動について概略説明する。プレーヤにより、スコアカードエントリ部35にスコアカードが入れられ、スタートボタン36が押されると、所定時間（例えば5秒）経過後にコントローラ38からオブジェクト31駆動部に対して駆動信号が出力され、オブジェクト31が回転開始することとなる。なお、この時、プレーヤは台上の所定位置に立った状態にある。そして、次にプレーヤは、回転するロータ32のアーム33を避けながら、ランダムに点滅するヒットポイント34を手足で接触することで、オブジェクト31からプレーヤのヒット情報がコントローラ38に伝達され、ここで前出のコントローラ38によりファイトポイントが加算される。

【0019】また、回転するアーム33にプレーヤの体が接触してしまった場合、オブジェクト31からプレーヤの接触情報がコントローラ38に伝達され、コントローラ38は、直ちにオブジェクト31の回転を停止させ、ゲーム終了をプレーヤに伝える。そしてコントローラ38は、ゲーム終了時のファイトポイントを集計してプレーヤのスコアカードに記録し、プレーヤに渡すべくスコアカードエントリ部35に記録後のスコアカードを突出させる。

【0020】以上のようにして、プレーヤの格闘能力が測定された後は、プレーヤは次の競技ユニット4を設置するブースへと移動する。図3は、競技ユニット3に隣接する競技ユニット4の外観図である。この競技ユニッ

ト4は、プレーヤの持つ瞬間打撃力を測定するパワー測定ユニットとして構成され、ハンマー41と、ハンマー41の的となるヒッティングオブジェクト42と、プレーヤの打撃力を測定するユニット本体43を備える。ユニット本体43は、ヒッティングオブジェクト42に隣接して直立するボール44と、プレーヤの打撃力に応じてボール44上を上下駆動されるトップ（独楽）45とからなり、さらにボール44には、トップ45を上下動させる機構（図示せず）と、プレーヤのオブジェクト42への打撃力を測定して、その打撃力に応じてトップ45を昇降駆動させるコントローラ（図示せず）が内蔵されている。

【0021】以上のように構成されたパワー測定ユニットのゲーム方法及び各部の作動について概略説明する。まず、プレーヤにより、例えばハンマー受け台46に設けられたスコアカードエントリ部（図示せず）にスコアカードが入れられ、スタートボタンが押されると、コントローラは作動状態となり、打撃力測定スタンバイとなる。このような状態のもと、プレーヤは、例えば「トライアル」のアナウンスの後、ハンマー41でヒッティングオブジェクト42を叩く。そして、コントローラ38の打撃力測定手段はヒッティングオブジェクト42が受けた圧力を演算し、その大きさに応じてボール44上のトップ45を駆動するとともに、演算された打撃力をパワーポイントとしてスコアカードに記録し、プレーヤに渡すべくスコアカードエントリ部に記録後のスコアカードを突出させる。

【0022】以上のようにして、プレーヤのパワー（瞬間打撃力）が測定された後は、プレーヤは次の競技ユニット5を設置するブースへと移動する。図4は競技ユニット5の外観図である。この競技ユニット5は、プレーヤの持つ反射神経を測定する反射神経測定ユニットとして構成され、上方にボール吐出口51と下方にボール投入口52とボール回収口（図示せず）を備えたユニット本体53と、ユニット本体53の側方に設けられたプレーヤスタンド54とを備える。プレーヤスタンド54には、スコアカードエントリ部55やゲームスタートボタン56が設けられる。

【0023】ユニット本体53内部には多数のボール（図示せず）と、ゲームスタート時ボール吐出口51から間欠的に上記ボールを排出する機構が設けられる。また、ユニット本体53には、単位時間内にプレーヤPによってボール投入口52へ投入されたボールの個数をカウントするボール計数手段を備えたコントローラが内蔵されている。

【0024】以上のように構成された反射神経測定ユニットのゲーム方法及び各部の作動について概略説明する。プレーヤPにより、スコアカードエントリ部55にスコアカードが入れられ、スタートボタン56が押されると、コントローラから前出のボール排出機構に対し

て駆動信号が出力され、所定時間（例えば5秒）経過後にボール吐出口51から間欠的に多数のボールが落下する。なお、この時、プレーヤPはボール投入口52の前に立った状態にある。そして、プレーヤPは、次々と落下するボールがボール回収口へと回収される前に、ボールを拾い、次々とボール投入口52へと投入する。ゲームは、所定時間内に連続して落下するボールの内、何個のボールを投入口52に入れたかで、コントローラによって投入ボール数が計数され、スピードポイントとしてスコアカードに記録され、ゲーム終了時スコアカードエントリ部55を介してカードがプレーヤPに提供される。

【0025】以上のようにして、プレーヤの反射神経が測定された後は、プレーヤは次の競技ユニット6を設置するブースへと移動する。図5は競技ユニット5に隣接する競技ユニット6の外観図である。この競技ユニット6は、これまでの運動能力と異なり、プレーヤの持つ勝負運・勝負勘をゲーム感覚で試す第六感測定ユニットとして構成される。

【0026】この第六感測定ユニット6は、CRT画面61を備えたユニット本体62と、ユニット本体62の前方に設けられたプレーヤスタンド63とを備える。プレーヤスタンド63には、スコアカードエントリ部64やゲームスタートボタン65の他にカード選択ボタン66が設けられる。ユニット本体62内部には、本ゲームを制御するコントローラ（図示せず）が内蔵されており、コントローラには、ゲーム開始時、CRT画面61上に例えば5枚の裏返された選択カード67（例：ESPカード）とこの選択カード66のいずれかに一致する指定カード68とを表示させる手段と、プレーヤによって選択された選択カードが指定カードと一致するか否かを判定するカード判定手段とが設けられる。ユニット本体62には更に、カード選択ゲームを複数回行った後のプレーヤの正解数をカウントするカウンタ（図示せず）が設けられ、プレーヤスタンド63には、このようにして得られたカード正解数を、プレーヤの運命ポイントとしてスコアカードに記録するディスティニーポイント記録機構（図示せず）が備わっている。

【0027】以上のように構成された第六感測定ユニットのゲーム方法及び各部の作動について概略的に説明する。まず、プレーヤにより、スコアカードエントリ部64にスコアカードが入れられ、スタートボタン65が押されると、コントローラから所定の映像信号が出力され、CRT画面61上に5枚の裏返された選択カード67と1枚の指定カード68が表示される。次に、プレーヤは、このように表示された選択カード67の内、指定カード68と一致すると思われるカード67を選択し、そのカード位置に対応するカード選択ボタン66を押す。コントローラは、プレーヤによって押されたカード選択ボタン66に対応する選択カード67が、指定カー

ド68と一致するか否かの判定を行い、その判定結果をCRT画面61に表示させる。このカード選択ゲームは連続して複数回行われ、コントローラはこの内の正解数をカウントし、ゲーム終了時、プレーヤの運命ポイントとしてディスティニーポイント記録機構を介してスコアカードに記録し、スコアカードエントリ部64を介してプレーヤに提供する。

【0028】以上のようにして、プレーヤの第六感がテストされた後は、プレーヤは最後の競技ユニット7を設置するブースへと移動する。図6は競技ユニット7の外観図である。この競技ユニット7は、プレーヤの平衡感覚を測定する平衡感覚測定ユニットとして構成される。平衡感覚測定ユニット7は、TV画面71を一体化させたユニット本体72と、ユニット本体72の前方に設けられプレーヤPを乗せるステップ73とを備えており、ユニット本体72には、先の競技ユニット同様にスコアカードエントリ部（図示せず）やゲームスタートボタンが一体化され、更に本ゲームを制御するコントローラが内蔵されている。ステップ73の下方には、基台2に対してステップ73をランダムに揺動させるための機構（図示せず）が設けられており、その作動はコントローラによって制御されるようになっている。

【0029】さらにコントローラには、ゲーム中において、プレーヤPに対してその平衡感覚を惑わすような不安定映像をTV画面71に映し出すための手段と、ステップ73上にプレーヤPが立っている時間を計測する手段が内蔵され、また1回のゲームプレイ時間内におけるプレーヤ立ち時間を合計する演算手段も設けられる。また、ユニット本体72には、合計されたプレーヤ立ち時間をプレーヤのバランスポイントとしてスコアカードに記録するバランスポイント記録機構（図示せず）も設けられる。プレーヤPを周囲より隔てるプレイゾーン画成のためにガード74が設けられている。また、プレーヤPを周囲より際立たせるためのスポットライト75が設けられている。

【0030】以上のように構成された平衡感覚測定ユニット7のゲーム方法及び各部の作動について概略的に説明する。プレーヤPにより、ユニット本体72のスコアカードエントリ部にスコアカードが入れられ、スタートボタンが押されると、所定時間（例えば5秒）経過後にコントローラからTV画面71に対して駆動信号が出力され、例えば画面内を球体がランダムに移動するような、所謂不安定映像が映し出される。また、これとほぼ同時にコントローラからは、ステップ73の揺動機構に対して駆動振動が出力され、ステップ73を不規則に揺動させる。なお、この時、プレーヤPはステップ73の上に立った状態にある。そしてプレーヤPは、TV画面71に映しだされた不安定な画像を見つつ、揺動するステップ73から落下しないようにバランスをとる。このゲームは、ステップ73上にプレーヤPが立っている時

間を前出のタイマーで計測し、仮にステップ73より落下しても制限時間内であれば再度チャレンジさせ、1回の制限時間内におけるプレーヤ立ち時間の合計を競うようにする。従って、ゲーム終了後は、プレーヤ立ち時間の合計がバランスポイントとしてスコアカードに記録され、スコアカードエントリ部を介してカードがプレーヤPに提供される。

【0031】以上のようにして、基台2上に設けられた総ての競技ユニット3～7のゲームを終えたならば、次にプレーヤはスコアカードを持って、図1に示したエントリーコーナ8のスポーツアトラクション装置出口側へと移動し、ゲームスタッフにスコアカードを渡す。ここには、前述したように運動能力判定ユニット11が設けられており、ゲームスタッフは、プレーヤから手渡されたスコアカードを運動能力判定ユニット11に差し込む。運動能力判定ユニット11には、スコアカードに書き込まれた当該プレーヤの運動能力情報に基づいて、総合運動能力を判定するプログラムが内蔵されており、プレーヤに対しては、図8に示すような、100文字程度のコメント付き総合運動能力評価シートTをプリントアウトすることで、プレーヤに運動能力判定結果を知らしめることになる。

【0032】本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。例えば、上記実施形態では、5つの競技ユニット3～7を連続配置するスポーツアトラクション装置1に例をとり説明したが、本発明における競技ユニットの数、種類は、例示した数、種類に限定されるものではなく、プレーヤのニーズに応じて、前述の競技ユニットを新たな競技ユニットに変更したり、また追加しても良い。

【0033】また、上記実施形態では、プレーヤが各競技ユニット3～7において、その都度スコアカードをユニットに出し入れするものであるが、例えば、各競技ユニットにおける各スコアがメインコンピュータに随時インプットされるようにし、スポーツアトラクション装置よりカードを排出するようにしても良い。また、各競技ユニットにおけるスコアについても、プレーヤの年齢や性別に応じてハンデキャップをつけるようにしても良い。例えば、成人男性、女性、子供によりハンデキャップをつけて競い合うようにしてもよい。

【0034】

【発明の効果】以上の通り、本発明によれば、従来より夫々独立してゲームセンターなどに配置されていた運動能力判定型のゲーム機を、1つの基台上に集中して配置させたため、プレーヤは基台上でウォークスルー方式で連続して、競技ユニットをプレイすることができる。また、本発明によるスポーツアトラクション装置は、スコアカードを作成、搬出するプレーヤエントリーユニットと、プレイ後のスコアカードよりプレーヤの総合運動能力を判定、表示する運動能力判定ユニットとを備えるた

[0007] Since according to the above-mentioned composition it concentrated on one pedestal and two or more game modules which can try the various athletic abilities of a player were arranged, the player can play a game module continuously by a walk-through method. Moreover, in order to have the player entry module taken [take out and the above-mentioned sport attraction equipment creates a scorecard] out, and the athletic ability judging module displayed [which displays and judges the comprehensive athletic ability of a player] from the scorecard after a play, The comprehensive athletic ability of a player can be evaluated based on the result in each game module.

[0008] As for said two or more game modules, in the sport attraction equipment mentioned above, it is desirable to be arranged in the shape of **** on said pedestal. By this, a game start spot and an end spot can be made to be able to approach, the whole equipment can be miniaturized, and an equipment setting surface product can be made small. In the sport attraction equipment mentioned above, [said game module] The grapple capability measurement module which measures the grapple capability of a player, the striking power measurement module which measures striking power the moment a player has, It is desirable that they are the reflexes measurement module which measures the reflexes which a player has, the sixth sense measurement module which measures the match fate and match intuition which a player has, and/or the sense-of-equilibrium measurement module which measures the sense of equilibrium which a player has.

[0009] The pole-like object which is equipped with two or more projecting arms and two or more hit points which blink at random, and rotates if [above-mentioned] a grapple capability measurement module is carried out, A means to add the number of contact to the burning hit point by a player as a fight point, When said arm contacts said player, it is desirable to have a means to suspend rotation of said pole-like object, and a fight point record means to record the fight point of the player at the time of the rotation stop of a pole-like object.

[0010] As the above-mentioned striking power measurement module, a hammer and the stroke object of said hammer, It is desirable to measure the striking power to said stroke object by a player, and to have the striking power display means which indicates by external, and a power point record means to record said striking power as a power point of a player. The body of a module equipped with the entrance slot of a ball as the above-mentioned reflexes measurement module, A fall means to fall two or more balls from the player upper part, and a ball calculation means to count the number of the ball thrown into said entrance slot by the player per unit time, It is desirable to have a speed point record means to record said ball number as a speed point of a player.

[0011] A curds display means to display two or more sorts of reversed selection curds to a player as the above-mentioned sixth sense measurement module, and to display the assignment curds of the table corresponding to either of said selection curds, A curds judging means to judge whether the selection curds chosen by the player are in agreement with assignment curds, It is desirable to have a number calculation means of curds hits to count the number of

correct answers of the player after performing said curds selection game two or more times, and a DISU tee knee point record means to record said number of curds correct answers as a fate point of a player.

[0012] The step which puts a player and is rocked at random as the above-mentioned sense-of-equilibrium measuring assembly, An image output means to output an image which confuses the sense of equilibrium to a player, It is desirable to have a Measurement Division means to measure the step time where the player stands on the step, and a balance point record means to total the step time within predetermined time and to record the grand total time as a balance point of a player.

[0013]

[Mode for carrying out the invention] The sport attraction equipment by one embodiment of this invention is explained referring to Drawings. Drawing 1 shows the relative location of each game module which is an outline view and constitutes this sport attraction equipment which looked at the sport attraction equipment by this invention from the upper part. In drawing 1, sport attraction equipment 1 is equipped with two or more game modules 3, 4, 5, 6, and 7 which measure the various athletic abilities of a player on the pedestal 2 of an approximate circle form installed in the pavement on the street of the floor (not shown) of a game center, or a theme park. Furthermore, the entry corner 8 which serves as the gate of a game for a player is installed on a pedestal 2.

[0014] each game modules 3-7 center on the center pole 9 of a pedestal 2 which stands straight to Chuo mostly -- almost -- the shape of a periphery -- and it is installed at equal intervals and a player will play each game modules 3-7 of the circumference of a center pole 9 one by one continuously by a walk-through method. The entry corner 8 is constituted by the circular table so that it may illustrate, and it allots the game staff about 1 - a binary name (not shown) to the inner side. Moreover, the player entry module 10 which creates the scorecard S for recording each score in the game modules 3-7 mentioned later in advance of a play on the sport attraction equipment entrance side of this entry corner 8 (drawing 7) is installed. After the sex of Player P (drawing 4), age, the name, and the date have been inputted to the scorecard S created by the game staff in the entry corner 8, it will be handed to a player. In addition, as for this scorecard S, it is desirable that rewriting of data is a magnetic card at the point that an easy thing and a re-activity are possible.

[0015] On the other hand, [the sport attraction equipment outlet side of the entry corner 8] The athletic ability judging module 11 which reads the score in each game module of the player concerned, totals these, and discharges the comprehensive athletic ability evaluation sheet T (drawing 8) to a player from the scorecard offered from the player is formed after the end of a play. [each of the game modules 3-7 mentioned above and the entry corner 8] [with the partition 12 which projects more nearly radiately than a center pole 9] It is mutually installed on the pedestal 2 independently, a handrail 13 is further spread around around a pedestal 2, and men other than a player can access no longer the game modules 3-7 easily, without

minding the entry corner 8. Those who wish to play ride on a pedestal 2 from the aditus step 14, and leave a pedestal 2 at the outlet step 15.

[0016] Next, the mechanism of each game modules 3-7 on a pedestal 2 is explained concretely. Drawing 2 is the outline view of the game module 3 arranged most soon at the entrance side of the player entry module 10. This game module 3 is constituted as a sport-combative module which measures the grapple capability of a player. It has the pole-like object 31 which stands straight to Chuo. An object 31 consists of the continuous rotor 32 of four upper and lower sides which can rotate independently, respectively, and the arm 33 which projects outside, and the hit point 34 which blinks irregularly are formed in each of that rotor 32. Moreover, the electric-spectaculars pole 37 equipped with the scorecard entry part 35 or the game start button 36 is stood to right and left of an object 31, and the controller 38 which controls the game progress mentioned later is formed in the upper part. The display 39 which displays the present game point is united with the controller 38.

[0017] The controller 38 contains the microcomputer which is not illustrated and [this computer] A means to add the number of contact to the burning hit point 34 by a player as a fight point, When the arm 33 which projects from each rotor 32 contacts a player, it has a means to suspend rotation of an object 31 and to terminate a game, and a fight point record means to total the fight point at the time of the end of a game, and to record on the scorecard of a player.

[0018] An approximate account is carried out about the game procedure of a sport-combative module and the operation of each part which were constituted as mentioned above. When it is put into a scorecard by the scorecard entry part 35 and a start button 36 is pushed by the player, a drive signal will be outputted from a controller 38 to object 31 actuator after predetermined time (for example, 5 seconds) progress, and an object 31 will carry out a rotation start. In addition, a player is in the status that it stood on the predetermined position on a base, at this time. And it is contacting the hit point 34 which blinks at random on hand and foot, while a player's next avoids the arm 33 of the rotor 32 to rotate. The hit information on a player is transmitted to a controller 38 from an object 31, and a fight point is added by the above-mentioned controller 38 here.

[0019] Moreover, when the body of a player has contacted the arm 33 to rotate, the contact information on a player is transmitted to a controller 38 from an object 31, and a controller 38 stops rotation of an object 31 immediately, and tells the end of a game to a player. And a controller 38 totals the fight point at the time of the end of a game, and records it on the scorecard of a player, and the scorecard after recording on the scorecard entry part 35 is made to project in order to pass a player.

[0020] After the grapple capability of a player is measured as mentioned above, a player moves to the booth in which the following game module 4 is installed. Drawing 3 is the outline view of the game module 4 contiguous to the game module 3. This game module 4 is constituted as a power measurement module which measures striking power the moment a player has, and is equipped

with the body 43 of a module which measures a hammer 41, the hit object 42 which serves as a target of a hammer 41, and the striking power of a player. The pole 44 which the body 43 of a module adjoins the hit object 42, and stands straight, According to the striking power of a player, consist of the top (top) 45 by whom a slide drive is done, and further a pole 44 top [a pole 44] The striking power to the organization (not shown) in which the top 45 is moved up and down, and the object 42 of a player is measured, and the controller (not shown) which carries out the rise-and-fall drive of the top 45 according to the striking power is built in.

[0021] An approximate account is carried out about the game procedure of a power measurement module and the operation of each part which were constituted as mentioned above. First, if it is put into a scorecard by the scorecard entry part (not shown) prepared, for example in the hammer cradle 46 and a start button is pushed by the player, a controller will be in an operating state and will serve as striking power measurement standby. The basis of such status and a player strike the hit object 42 with a hammer 41, for example after the announcement of a "trial." And [a means] while the striking power measurement means of a controller 38 calculates the tension the hit object 42 was pressured and drives the top 45 on a pole 44 according to the size It records on a scorecard by considering calculated striking power as a power point, and the scorecard after recording on a scorecard entry part is made to project in order to pass a player.

[0022] After the power (moment striking power) of a player is measured as mentioned above, a player moves to the booth in which the following game module 5 is installed. Drawing 4 is the outline view of the game module 5. The body 53 of a module which this game module 5 was constituted as a reflexes measurement module which measures the reflexes which a player has, and was caudad equipped with the ball entrance slot 52 and the ball collection port (not shown) with the ball regurgitation opening 51 up, It has the player stand 54 established in the side of the body 53 of a module. The scorecard entry part 55 and the game start button 56 are formed in the player stand 54.

[0023] Many balls (not shown) and the organization which discharges the above-mentioned ball intermittently from the ball regurgitation opening 51 at the time of a game start are prepared in body of module 53 inside. Moreover, the controller equipped with a ball calculation means to count the number of the ball thrown into the ball entrance slot 52 by Player P, in unit time is built in the body 53 of a module.

[0024] An approximate account is carried out about the game procedure of a reflexes measurement module and the operation of each part which were constituted as mentioned above. If it is put into a scorecard by the scorecard entry part 55 by Player P and a start button 56 is pushed A drive signal is outputted from a controller to the above-mentioned ball eccrisis organization, and many balls fall intermittently from the ball regurgitation opening 51 after predetermined time (for example, 5 seconds) progress. In addition, Player P is in the status that it stood before the ball entrance slot 52, at this time. And before the balls which fall one after another are

collected to a ball collection port, Player P gathers a ball and throws it into the ball entrance slot 52 one after another. It is how many balls the game put into the entrance slot 52 among the balls which continue in predetermined time and fall. By a controller, calculation of the number of charge balls is carried out, it is recorded on a scorecard as a speed point, and Player P is provided with curds through the scorecard entry part 55 at the time of the end of a game. [0025] After the reflexes of a player are measured as mentioned above, a player moves to the booth in which the following game module 6 is installed. Drawing 5 is the outline view of the game module 6 contiguous to the game module 5. Unlike an old athletic ability, this game module 6 is constituted as a sixth sense measurement module which tries the match fate and match intuition which a player has on game feeling.

[0026] This sixth sense measurement module 6 is equipped with the body 62 of a module equipped with the CRT screen 61, and the player stand 63 established in the front direction of the body 62 of a module. The curds selection button 66 other than the scorecard entry part 64 or the game start button 65 is formed in the player stand 63. The controller (not shown) which controls this game is built in body of module 62 inside, and [a controller] At the time of a game start, on the CRT screen 61 For example, the means on which the assignment curds 68 which are in agreement with five reversed selection curds 67 (example: ESP card) or these selection curds 66 are displayed, A curds judging means to judge whether the selection curds chosen by the player are in agreement with assignment curds is established. It is formed by the counter (not shown) which counts the number of correct answers of the player after performing a curds selection game two or more times further on the body 62 of a module, and [the player stand 63] Thus, the DISU tee knee point charting machine (not shown) which records the obtained number of curds correct answers on a scorecard as a fate point of a player is equipped.

[0027] The game procedure of a sixth sense measurement module and the operation of each part which were constituted as mentioned above are explained roughly. First, if it is put into a scorecard by the scorecard entry part 64 and a start button 65 is pushed by the player, a predetermined video signal will be outputted from a controller and five reversed selection curds 67 and one assignment curds 68 will be displayed on the CRT screen 61. Next, the curds 67 considered that a player is in agreement with the assignment curds 68 among the selection curds 67 displayed in this way are chosen, and the curds selection button 66 corresponding to the curds position is pushed. The selection curds 67 corresponding to the curds selection button 66 pushed by the player judge whether it is in agreement with the assignment curds 68, and a controller displays the judgment result on the CRT screen 61. Continuously, this curds selection game counts the number of correct answers of these, and at the time of the end of a game, two or more times line crack and a controller are recorded on a scorecard through a DISU tee knee point charting machine as a fate point of a player, and it provides a player with them through the scorecard entry part 64.

[0028] After the sixth sense of a player is tested as mentioned above,

a player moves to the booth in which the last game module 7 is installed. Drawing 6 is the outline view of the game module 7. This game module 7 is constituted as a sense-of-equilibrium measurement module which measures the sense of equilibrium of a player. The body 72 of a module with which the sense-of-equilibrium measurement module 7 made the TV screen 71 unify, It has Step 73 which is prepared in the front direction of the body 72 of a module, and puts Player P, and a scorecard entry part (not shown) and a game start button are unified like a previous game module, and the controller which controls this game further is built in the body 72 of a module. The organization (not shown) for making Step 73 rock at random to a pedestal 2 is prepared in the lower part of Step 73, and the operation is controlled by a controller.

[0029] Furthermore, the means for projecting on the TV screen 71 an unstable image which confuses the sense of equilibrium to Player P for a controller in a game, An operation means for a means to measure the time where Player P stands on Step 73 to be built in, and to total the player **** time within 1 time of game play time is also established. Moreover, the balance point charting machine (not shown) which records the totaled player **** time on a scorecard as a balance point of a player is also prepared in the body 72 of a module. A guard 74 prepares for the play zone formation which separates Player P from a perimeter, and it is *****. Moreover, the spotlight 75 for making Player P conspicuous from a perimeter is formed.

[0030] The game procedure of the sense-of-equilibrium measurement module 7 and the operation of each part which were constituted as mentioned above are explained roughly. If it is put into a scorecard by the scorecard entry part of the body 72 of a module by Player P and a start button is pushed What is called an unstable image that a drive signal is outputted from a controller to the TV screen 71 after predetermined time (for example, 5 seconds) progress, for example, a sphere moves at random in the inside of a screen projects. Moreover, drive vibration is outputted to the rocking organization of a step lower part, and Step 73 is made to rock irregularly from a controller almost simultaneously with this. In addition, Player P is in the status that it stood on Step 73, at this time. And looking at the unstable picture projected on the TV screen 71, Player P maintains balance so that it may not fall from Step 73 to rock. This game measures the time where Player P stands on Step 73 by the above-mentioned timer, if it will be in the time limit even if it falls from Step 73, it will be made to challenge again, and it competes for the sum of the player **** time in 1 time of the time limit. Therefore, after the end of a game, the sum of player **** time is recorded on a scorecard as a balance point, and Player P is provided with curds through a scorecard entry part.

[0031] If the game of all the game modules 3-7 prepared on the pedestal 2 as mentioned above is finished, next, a player will have a scorecard, will move to the sport attraction equipment outlet side of the entry corner 8 shown in drawing 1 , and will pass the game staff a scorecard. As mentioned above, here the athletic ability judging module 11 is formed, and the game staff inserts in the athletic ability judging module 11 the scorecard handed from the player. It is based

on the athletic ability information on the player concerned written in the athletic ability judging module 11 at the scorecard. The program which judges a comprehensive athletic ability is built in, it is printing out the synthesis athletic ability evaluation sheet T with a comment of about 100 characters as shown in drawing 8 to a player, and a player is made to know an athletic ability judging result.

[0032] Not only the above-mentioned embodiment but various deformations are possible for this invention. For example, although the example was taken to the sport attraction equipment 1 which carries out continuous line arrangement of the five game modules 3-7 and the above-mentioned embodiment explained to it The number of the game modules in this invention and a kind are not limited to the number and kind which were illustrated, and according to the needs of a player, the above-mentioned game module may be changed into a new game module, and they may be added.

[0033] Moreover, although a player takes a scorecard in and out of a module in each game modules 3-7 in the above-mentioned embodiment each time For example, each score in each game module is inputted to a main computer at any time, and you may make it discharge curds from sport attraction equipment. Moreover, you may make it attach a handicap also about the score in each game module according to the age and sex of a player. For example, a handicap is attached by the adult male, the woman, and a child, and you may make it emulate each other.

[0034]

[Effect of the Invention] Since according to [above passage] this invention it concentrated on one pedestal and the athletic ability judging type game machine arranged independently in the game center etc., respectively was arranged from before, the player can play a game module continuously by a walk-through method on a pedestal. [moreover, the sport attraction equipment by this invention] Since it has the player entry module taken [which takes out and creates a scorecard] out, and the athletic ability judging module displayed [which displays and judges the comprehensive athletic ability of a player] from the scorecard after a play, the comprehensive athletic ability of a player can be evaluated based on the result in each game module.

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the top view of the sport attraction equipment by one embodiment of this invention.

[Drawing 2] It is the outline view of the sport-combative module for measuring player grapple capability which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1.

[Drawing 3] It is the outline view of the power measurement module for measuring the striking power of a player which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1.

[Drawing 4] It is the outline view of the reflexes measurement module which measures the reflexes which a player has which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1.

[Drawing 5] It is the outline view of the sixth sense measurement

module which tests the match fate which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 , and which a player has, and match intuition.

[Drawing 6] It is the outline view of the sense-of-equilibrium measurement module which measures the sense of equilibrium which a player has which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 7] It is drawing showing the scorecard used for the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 8] It is drawing showing the comprehensive athletic ability judging sheet used for the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Explanations of letters or numerals]

- 1 -- Sport attraction equipment
- 2 -- Pedestal
- 3, 4, 5, 6, 7 -- Game module
- 8 -- Entry corner
- 9 -- Center pole
- 10 -- Player entry module
- 11 -- Athletic ability judging module
- 12 -- Partition
- 13 -- Handrail
- 14 -- Aditus step
- 15 -- Outlet step
- 31 -- Pole-like object
- 32 -- Rotor
- 33 -- Arm
- 34 -- Hit point
- 35 -- Scorecard entry part
- 36 -- Game start button
- 37 -- Electric-spectaculars pole
- 38 -- Controller
- 39 -- Display
- 41 -- Hammer
- 42 -- Hit object
- 43 -- Body of a module
- 44 -- Pole
- 45 -- Top
- 46 -- Hammer cradle
- 51 -- Ball regurgitation opening
- 52 -- Ball entrance slot
- 53 -- Body of a module
- 54 -- Player stand
- 55 -- Scorecard entry part
- 56 -- Game start button
- 61 -- CRT screen
- 62 -- Body of a module
- 63 -- Player stand
- 64 -- Scorecard entry part 65 -- Game start button
- 66 -- Curds selection button
- 67 -- Selection curds
- 68 -- Assignment curds
- 71 -- TV screen
- 72 -- Body of a module

minding the entry corner 8. Those who wish to play ride on a pedestal 2 from the aditus step 14, and leave a pedestal 2 at the outlet step 15.

[0016] Next, the mechanism of each game modules 3-7 on a pedestal 2 is explained concretely. Drawing 2 is the outline view of the game module 3 arranged most soon at the entrance side of the player entry module 10. This game module 3 is constituted as a sport-combative module which measures the grapple capability of a player. It has the pole-like object 31 which stands straight to Chuo. An object 31 consists of the continuous rotor 32 of four upper and lower sides which can rotate independently, respectively, and the arm 33 which projects outside, and the hit point 34 which blinks irregularly are formed in each of that rotor 32. Moreover, the electric-spectaculars pole 37 equipped with the scorecard entry part 35 or the game start button 36 is stood to right and left of an object 31, and the controller 38 which controls the game progress mentioned later is formed in the upper part. The display 39 which displays the present game point is united with the controller 38.

[0017] The controller 38 contains the microcomputer which is not illustrated and [this computer] A means to add the number of contact to the burning hit point 34 by a player as a fight point, When the arm 33 which projects from each rotor 32 contacts a player, it has a means to suspend rotation of an object 31 and to terminate a game, and a fight point record means to total the fight point at the time of the end of a game, and to record on the scorecard of a player.

[0018] An approximate account is carried out about the game procedure of a sport-combative module and the operation of each part which were constituted as mentioned above. When it is put into a scorecard by the scorecard entry part 35 and a start button 36 is pushed by the player, a drive signal will be outputted from a controller 38 to object 31 actuator after predetermined time (for example, 5 seconds) progress, and an object 31 will carry out a rotation start. In addition, a player is in the status that it stood on the predetermined position on a base, at this time. And it is contacting the hit point 34 which blinks at random on hand and foot, while a player's next avoids the arm 33 of the rotor 32 to rotate. The hit information on a player is transmitted to a controller 38 from an object 31, and a fight point is added by the above-mentioned controller 38 here.

[0019] Moreover, when the body of a player has contacted the arm 33 to rotate, the contact information on a player is transmitted to a controller 38 from an object 31, and a controller 38 stops rotation of an object 31 immediately, and tells the end of a game to a player. And a controller 38 totals the fight point at the time of the end of a game, and records it on the scorecard of a player, and the scorecard after recording on the scorecard entry part 35 is made to project in order to pass a player.

[0020] After the grapple capability of a player is measured as mentioned above, a player moves to the booth in which the following game module 4 is installed. Drawing 3 is the outline view of the game module 4 contiguous to the game module 3. This game module 4 is constituted as a power measurement module which measures striking power the moment a player has, and is equipped

with the body 43 of a module which measures a hammer 41, the hit object 42 which serves as a target of a hammer 41, and the striking power of a player. The pole 44 which the body 43 of a module adjoins the hit object 42, and stands straight, According to the striking power of a player, consist of the top (top) 45 by whom a slide drive is done, and further a pole 44 top [a pole 44] The striking power to the organization (not shown) in which the top 45 is moved up and down, and the object 42 of a player is measured, and the controller (not shown) which carries out the rise-and-fall drive of the top 45 according to the striking power is built in.

[0021] An approximate account is carried out about the game procedure of a power measurement module and the operation of each part which were constituted as mentioned above. First, if it is put into a scorecard by the scorecard entry part (not shown) prepared, for example in the hammer cradle 46 and a start button is pushed by the player, a controller will be in an operating state and will serve as striking power measurement standby. The basis of such status and a player strike the hit object 42 with a hammer 41, for example after the announcement of a "trial." And [a means] while the striking power measurement means of a controller 38 calculates the tension the hit object 42 was pressured and drives the top 45 on a pole 44 according to the size It records on a scorecard by considering calculated striking power as a power point, and the scorecard after recording on a scorecard entry part is made to project in order to pass a player.

[0022] After the power (moment striking power) of a player is measured as mentioned above, a player moves to the booth in which the following game module 5 is installed. Drawing 4 is the outline view of the game module 5. The body 53 of a module which this game module 5 was constituted as a reflexes measurement module which measures the reflexes which a player has, and was caudad equipped with the ball entrance slot 52 and the ball collection port (not shown) with the ball regurgitation opening 51 up, It has the player stand 54 established in the side of the body 53 of a module. The scorecard entry part 55 and the game start button 56 are formed in the player stand 54.

[0023] Many balls (not shown) and the organization which discharges the above-mentioned ball intermittently from the ball regurgitation opening 51 at the time of a game start are prepared in body of module 53 inside. Moreover, the controller equipped with a ball calculation means to count the number of the ball thrown into the ball entrance slot 52 by Player P, in unit time is built in the body 53 of a module.

[0024] An approximate account is carried out about the game procedure of a reflexes measurement module and the operation of each part which were constituted as mentioned above. If it is put into a scorecard by the scorecard entry part 55 by Player P and a start button 56 is pushed A drive signal is outputted from a controller to the above-mentioned ball eccrisis organization, and many balls fall intermittently from the ball regurgitation opening 51 after predetermined time (for example, 5 seconds) progress. In addition, Player P is in the status that it stood before the ball entrance slot 52, at this time. And before the balls which fall one after another are

collected to a ball collection port, Player P gathers a ball and throws it into the ball entrance slot 52 one after another. It is how many balls the game put into the entrance slot 52 among the balls which continue in predetermined time and fall. By a controller, calculation of the number of charge balls is carried out, it is recorded on a scorecard as a speed point, and Player P is provided with curds through the scorecard entry part 55 at the time of the end of a game. [0025] After the reflexes of a player are measured as mentioned above, a player moves to the booth in which the following game module 6 is installed. Drawing 5 is the outline view of the game module 6 contiguous to the game module 5. Unlike an old athletic ability, this game module 6 is constituted as a sixth sense measurement module which tries the match fate and match intuition which a player has on game feeling.

[0026] This sixth sense measurement module 6 is equipped with the body 62 of a module equipped with the CRT screen 61, and the player stand 63 established in the front direction of the body 62 of a module. The curds selection button 66 other than the scorecard entry part 64 or the game start button 65 is formed in the player stand 63. The controller (not shown) which controls this game is built in body of module 62 inside, and [a controller] At the time of a game start, on the CRT screen 61 For example, the means on which the assignment curds 68 which are in agreement with five reversed selection curds 67 (example: ESP card) or these selection curds 66 are displayed, A curds judging means to judge whether the selection curds chosen by the player are in agreement with assignment curds is established. It is formed by the counter (not shown) which counts the number of correct answers of the player after performing a curds selection game two or more times further on the body 62 of a module, and [the player stand 63] Thus, the DISU tee knee point charting machine (not shown) which records the obtained number of curds correct answers on a scorecard as a fate point of a player is equipped.

[0027] The game procedure of a sixth sense measurement module and the operation of each part which were constituted as mentioned above are explained roughly. First, if it is put into a scorecard by the scorecard entry part 64 and a start button 65 is pushed by the player, a predetermined video signal will be outputted from a controller and five reversed selection curds 67 and one assignment curds 68 will be displayed on the CRT screen 61. Next, the curds 67 considered that a player is in agreement with the assignment curds 68 among the selection curds 67 displayed in this way are chosen, and the curds selection button 66 corresponding to the curds position is pushed. The selection curds 67 corresponding to the curds selection button 66 pushed by the player judge whether it is in agreement with the assignment curds 68, and a controller displays the judgment result on the CRT screen 61. Continuously, this curds selection game counts the number of correct answers of these, and at the time of the end of a game, two or more times line crack and a controller are recorded on a scorecard through a DISU tee knee point charting machine as a fate point of a player, and it provides a player with them through the scorecard entry part 64.

[0028] After the sixth sense of a player is tested as mentioned above,

a player moves to the booth in which the last game module 7 is installed. Drawing 6 is the outline view of the game module 7. This game module 7 is constituted as a sense-of-equilibrium measurement module which measures the sense of equilibrium of a player. The body 72 of a module with which the sense-of-equilibrium measurement module 7 made the TV screen 71 unify, It has Step 73 which is prepared in the front direction of the body 72 of a module, and puts Player P, and a scorecard entry part (not shown) and a game start button are unified like a previous game module, and the controller which controls this game further is built in the body 72 of a module. The organization (not shown) for making Step 73 rock at random to a pedestal 2 is prepared in the lower part of Step 73, and the operation is controlled by a controller.

[0029] Furthermore, the means for projecting on the TV screen 71 an unstable image which confuses the sense of equilibrium to Player P for a controller in a game, An operation means for a means to measure the time where Player P stands on Step 73 to be built in, and to total the player **** time within 1 time of game play time is also established. Moreover, the balance point charting machine (not shown) which records the totaled player **** time on a scorecard as a balance point of a player is also prepared in the body 72 of a module. A guard 74 prepares for the play zone formation which separates Player P from a perimeter, and it is *****. Moreover, the spotlight 75 for making Player P conspicuous from a perimeter is formed.

[0030] The game procedure of the sense-of-equilibrium measurement module 7 and the operation of each part which were constituted as mentioned above are explained roughly. If it is put into a scorecard by the scorecard entry part of the body 72 of a module by Player P and a start button is pushed What is called an unstable image that a drive signal is outputted from a controller to the TV screen 71 after predetermined time (for example, 5 seconds) progress, for example, a sphere moves at random in the inside of a screen projects. Moreover, drive vibration is outputted to the rocking organization of a step lower part, and Step 73 is made to rock irregularly from a controller almost simultaneously with this. In addition, Player P is in the status that it stood on Step 73, at this time. And looking at the unstable picture projected on the TV screen 71, Player P maintains balance so that it may not fall from Step 73 to rock. This game measures the time where Player P stands on Step 73 by the above-mentioned timer, if it will be in the time limit even if it falls from Step 73, it will be made to challenge again, and it competes for the sum of the player **** time in 1 time of the time limit. Therefore, after the end of a game, the sum of player **** time is recorded on a scorecard as a balance point, and Player P is provided with curds through a scorecard entry part.

[0031] If the game of all the game modules 3-7 prepared on the pedestal 2 as mentioned above is finished, next, a player will have a scorecard, will move to the sport attraction equipment outlet side of the entry corner 8 shown in drawing 1 , and will pass the game staff a scorecard. As mentioned above, here the athletic ability judging module 11 is formed, and the game staff inserts in the athletic ability judging module 11 the scorecard handed from the player. It is based

on the athletic ability information on the player concerned written in the athletic ability judging module 11 at the scorecard. The program which judges a comprehensive athletic ability is built in, it is printing out the synthesis athletic ability evaluation sheet T with a comment of about 100 characters as shown in drawing 8 to a player, and a player is made to know an athletic ability judging result.

[0032] Not only the above-mentioned embodiment but various deformations are possible for this invention. For example, although the example was taken to the sport attraction equipment 1 which carries out continuous line arrangement of the five game modules 3-7 and the above-mentioned embodiment explained to it The number of the game modules in this invention and a kind are not limited to the number and kind which were illustrated, and according to the needs of a player, the above-mentioned game module may be changed into a new game module, and they may be added.

[0033] Moreover, although a player takes a scorecard in and out of a module in each game modules 3-7 in the above-mentioned embodiment each time For example, each score in each game module is inputted to a main computer at any time, and you may make it discharge curds from sport attraction equipment. Moreover, you may make it attach a handicap also about the score in each game module according to the age and sex of a player. For example, a handicap is attached by the adult male, the woman, and a child, and you may make it emulate each other.

[0034]

[Effect of the Invention] Since according to [above passage] this invention it concentrated on one pedestal and the athletic ability judging type game machine arranged independently in the game center etc., respectively was arranged from before, the player can play a game module continuously by a walk-through method on a pedestal. [moreover, the sport attraction equipment by this invention] Since it has the player entry module taken [which takes out and creates a scorecard] out, and the athletic ability judging module displayed [which displays and judges the comprehensive athletic ability of a player] from the scorecard after a play, the comprehensive athletic ability of a player can be evaluated based on the result in each game module.

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the top view of the sport attraction equipment by one embodiment of this invention.

[Drawing 2] It is the outline view of the sport-combative module for measuring player grapple capability which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 3] It is the outline view of the power measurement module for measuring the striking power of a player which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 4] It is the outline view of the reflexes measurement module which measures the reflexes which a player has which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 5] It is the outline view of the sixth sense measurement

module which tests the match fate which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 , and which a player has, and match intuition.

[Drawing 6] It is the outline view of the sense-of-equilibrium measurement module which measures the sense of equilibrium which a player has which constitutes the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 7] It is drawing showing the scorecard used for the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Drawing 8] It is drawing showing the comprehensive athletic ability judging sheet used for the sport attraction equipment of drawing 1 .

[Explanations of letters or numerals]

- 1 -- Sport attraction equipment
- 2 -- Pedestal
- 3, 4, 5, 6, 7 -- Game module
- 8 -- Entry corner
- 9 -- Center pole
- 10 -- Player entry module
- 11 -- Athletic ability judging module
- 12 -- Partition
- 13 -- Handrail
- 14 -- Aditus step
- 15 -- Outlet step
- 31 -- Pole-like object
- 32 -- Rotor
- 33 -- Arm
- 34 -- Hit point
- 35 -- Scorecard entry part
- 36 -- Game start button
- 37 -- Electric-spectaculars pole
- 38 -- Controller
- 39 -- Display
- 41 -- Hammer
- 42 -- Hit object
- 43 -- Body of a module
- 44 -- Pole
- 45 -- Top
- 46 -- Hammer cradle
- 51 -- Ball regurgitation opening
- 52 -- Ball entrance slot
- 53 -- Body of a module
- 54 -- Player stand
- 55 -- Scorecard entry part
- 56 -- Game start button
- 61 -- CRT screen
- 62 -- Body of a module
- 63 -- Player stand
- 64 -- Scorecard entry part 65 -- Game start button
- 66 -- Curds selection button
- 67 -- Selection curds
- 68 -- Assignment curds
- 71 -- TV screen
- 72 -- Body of a module

Базовый и дополнительные компоненты тестовых испытаний
(тестовые испытания для различных возрастных и профессиональных групп населения)

№ пп	Тестовые испытания	Возрастные и профессиональные группы							
		дошко- льники	школь- ники	студен- ты	препо- дава- тели	заклю- ченные	врачи	учите- ля	пенси- онеры
1.	Отжимания в упоре лежа (раз)	+	+	+	+	+	+	+	+
2.	Прыжки в длину с места (см)	+	+	+	+	+	+	+	+
3.	Подъем туловища в сед (кол. раз)	+	+	+	+	+	+	+	+
4.	Вис на перекладине (с)	+	+	+	+	+	+	+	+
5.	Наклоны туловища вперед	+	+	+	+	+	+	+	+
6.	Бег 1000 м (с)	+	+	+	+	+	+	+	+

Продолжение таблицы 36

Оценка индивидуального уровня физической кондиции

формулы для вычисления физической кондиции:

Отжимания в упоре лежа $O = (P - НВП) : НВП$

Прыжки в длину с места $P = (P - НВП) : НВП$

Подъем туловища $C = (P - НВП) : НВП$

Вис на перекладине $B = (P - НВП) : НВП$

Наклоны туловища вперед $H = (P - НВП) : НВП$

Внимание! Формула отличается от предыдущих!

Бег 1000 м $B = (HВП - P) : НВП$

Общий уровень физической кондиции $ОУФК = (O + P + C + B + H + B) : 6$

где P - результат в соответствующих тестах

НВП - норматив из таблицы, соответствующий данному тесту, возрасту и полу.

Возраст в таблице:

7 лет - возраст от 6,5 до 7,5 лет

8 лет - возраст от 7,5 до 8,5 лет

9 лет - возраст от 8,5 до 9,5 лет и т.д.

Ваши результаты

	P	НВП	Результат
O			
P			
C			
B			
H			
B			

Результат

Оценки

Оценки	Оценки
от 0,61 и выше	Супер
от 0,21 до 0,60	Отлично
от -0,20 до 0,20	Хорошо
от -0,60 до -0,21	Удовлетворительно
от -1,00 до -0,61	Неудовлетворительно
от -0,01 и ниже	Опасная зона

Рассчет двигательного возраста

По таблице возрастных оценочных нормативов находим возраст, соответствующий Вашему результату в каждом тесте, складываем все найденные значения возрастов и делим на количество тестов. Полученное число - Ваш двигательный возраст.

Индивидуальный профиль физической кондиции

О П С В Н Б

СУПЕР

ОТЛИЧНО

ХОРОШО

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

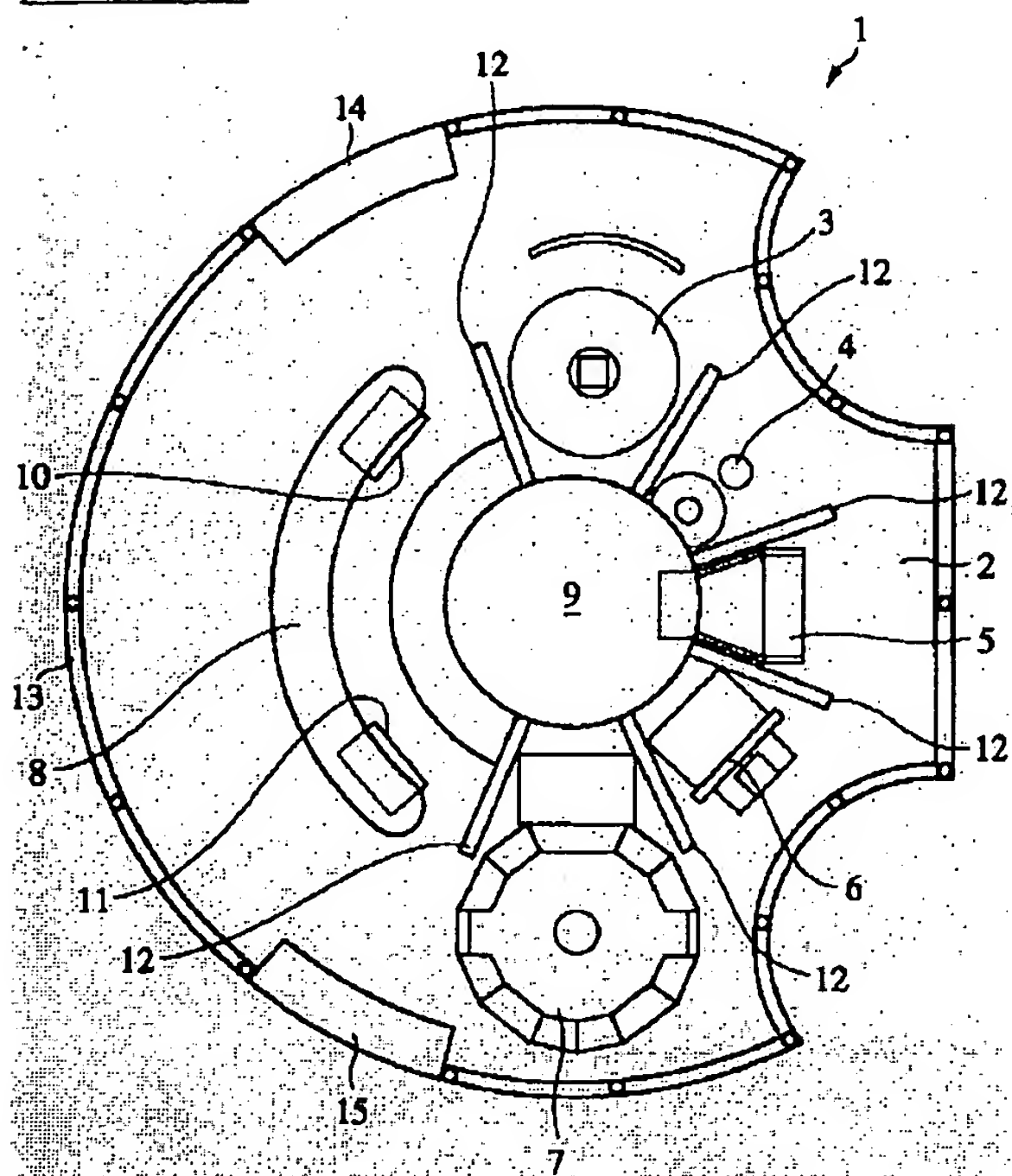
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ОПАСНАЯ ЗОНА

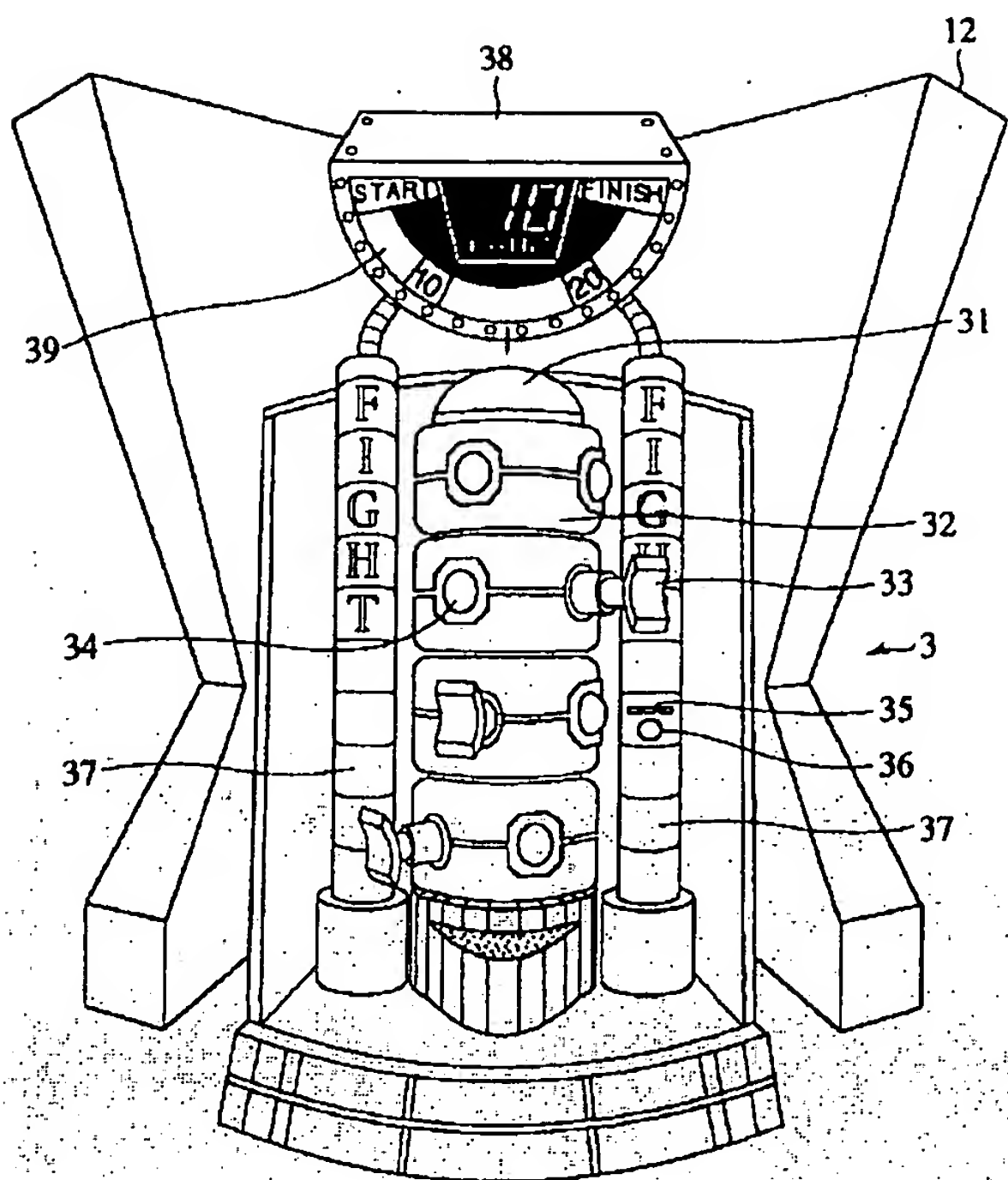
Таблица 4

- 73 -- Step
- 74 -- Guard
- 75 -- Spotlight
- S -- Scorecard
- P -- Player
- T -- Comprehensive athletic ability evaluation sheet

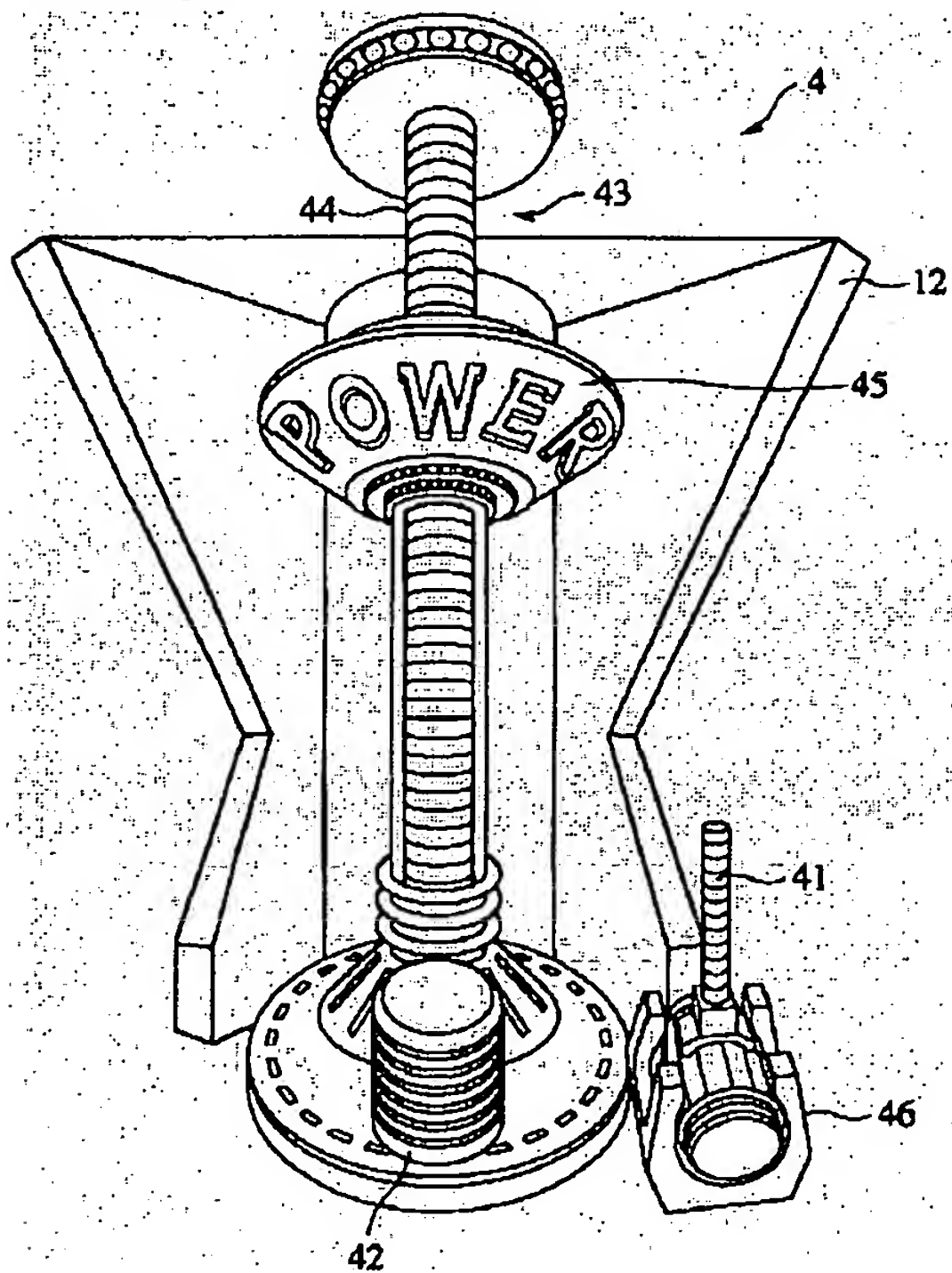
[Drawing 1]



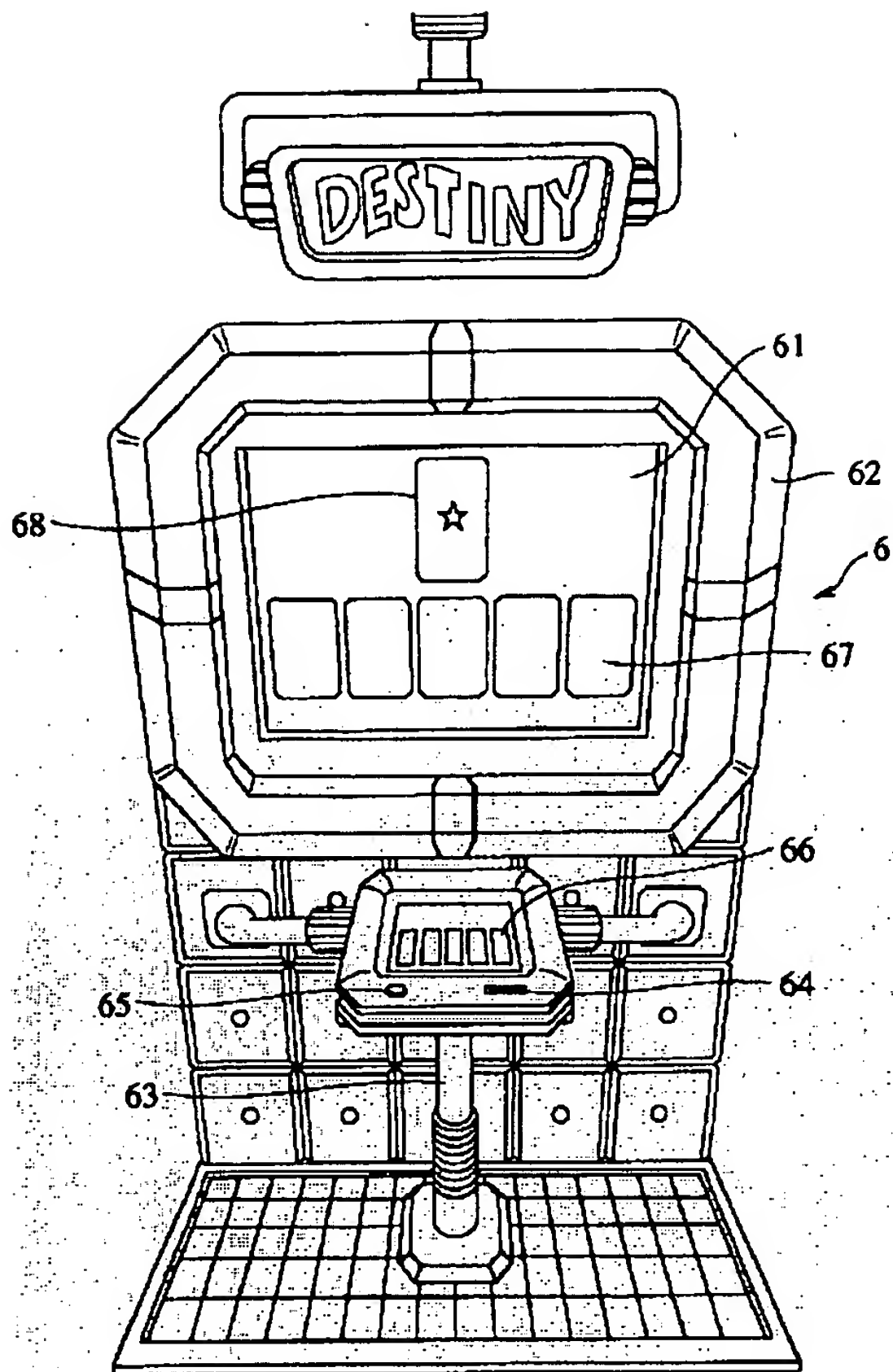
[Drawing 2]



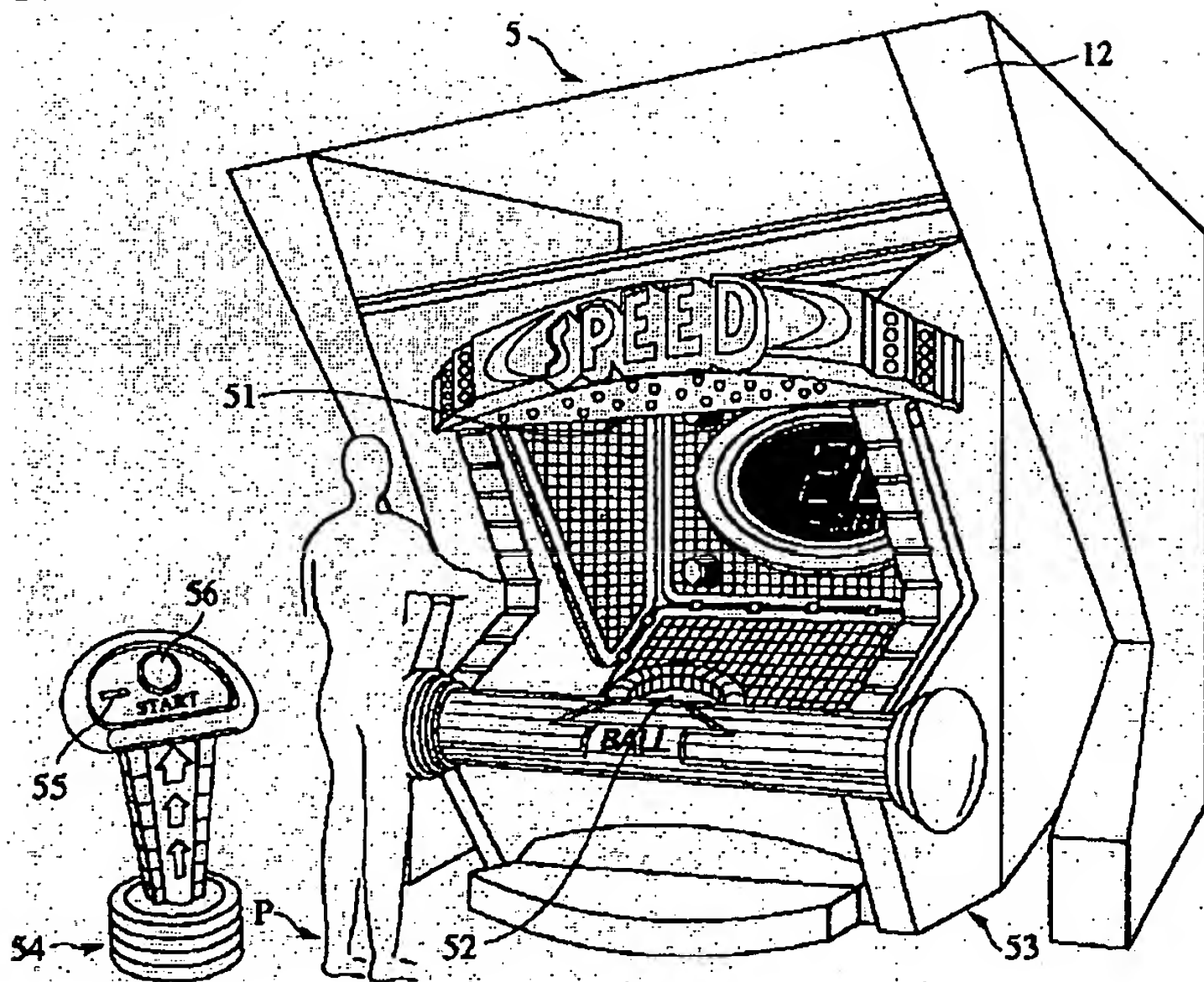
[Drawing 3]



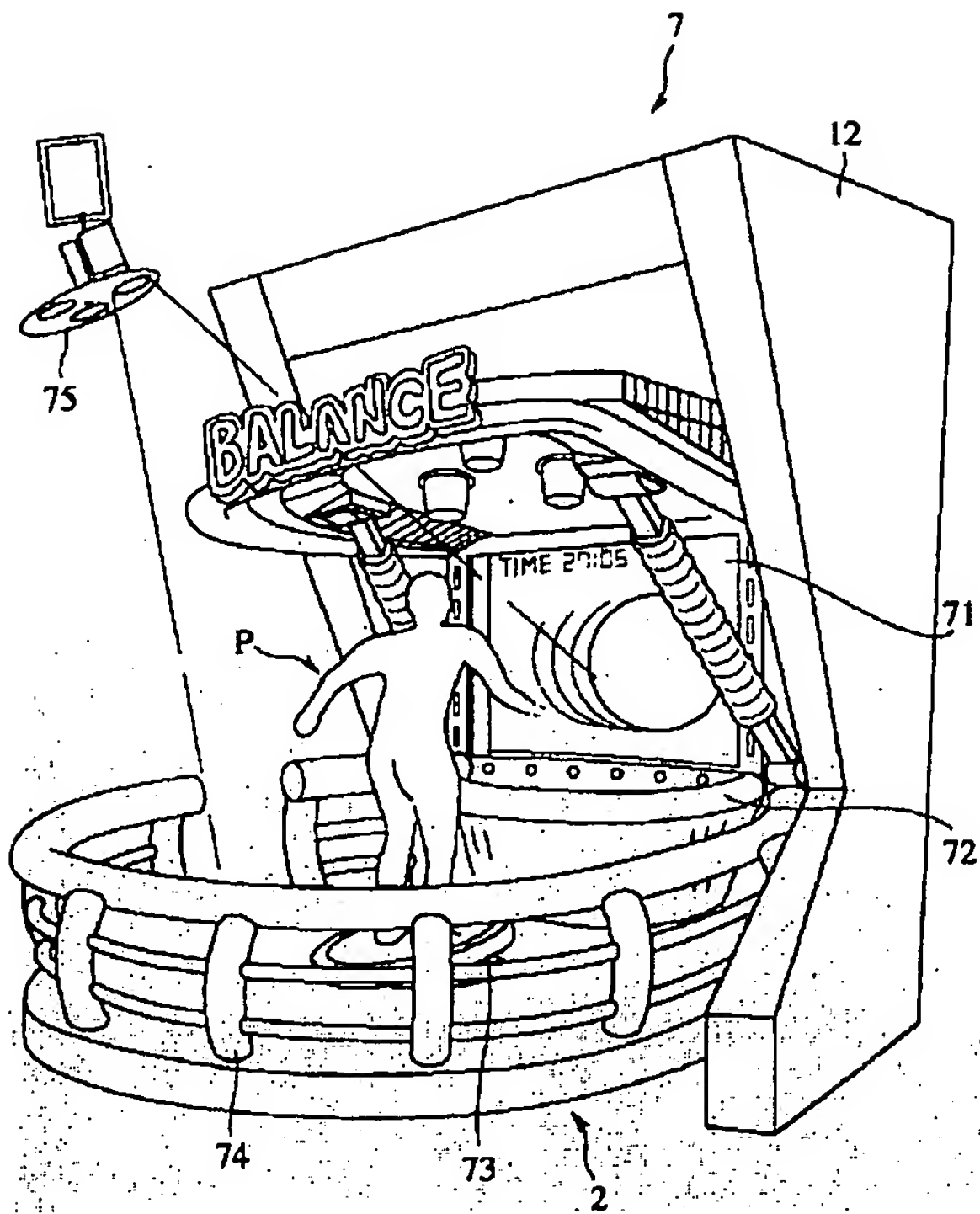
[Drawing 5]



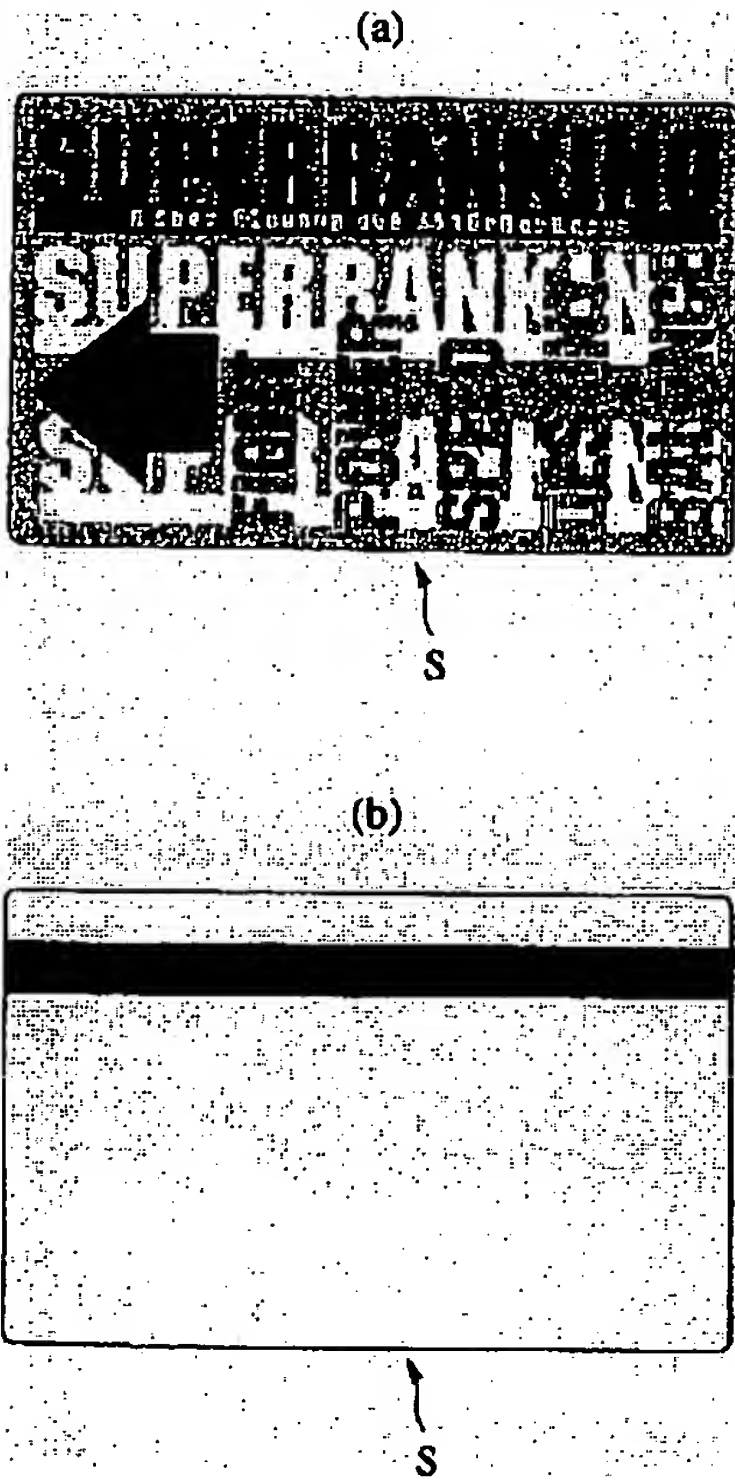
[Drawing 4]



[Drawing 6]



[Drawing 7]



[Drawing 8]

T



[Translation done.]

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☒ BLACK BORDERS

☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES

☐ FADED TEXT OR DRAWING

☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING

☐ SKEWED/SLANTED IMAGES

☒ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS

☐ GRAY SCALE DOCUMENTS

☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT

☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY

☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.